

PERANCANGAN ANIMASI UNTUK MENGANTISIPASI SIKAP CANDU TEKNOLOGI

Sri Alam Akbar Dr. Irfansyah, M.Ds

Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) ITB

Email: alamakbarsri@gmail.com

Abstrak

Manusia tak henti-hentinya menciptakan teknologi untuk mempermudah kesehariannya. Arus perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat manusia lupa akan jati dirinya sebagai makhluk sosial. Manusia kini tidak sadar bahwa dirinya telah berada dalam zona mabuk teknologi. Oleh karena itu, penulis berusaha merancang sebuah karya animasi yang mengangkat manusia dari zona tersebut. Animasi ini penulis wujudkan dalam bentuk animasi surealis yang bersifat satir atau sindiran kepada para penontonnya.

Kata kunci: Teknologi, zona mabuk teknologi, sosial, animasi surealis, satir

Abstract

Humankind has never rested in developing technology to achieve a much more practical life. The fast mobility of technological development sometimes makes human forget their nature as social creatures. Humankind nowadays tend to not realize that they have found themselves in a technology obsessed environment. On that fact, the author spent his time developing an animation which talks about the effort to release humankind from the certain environment. This animation is realized by the author in a form of surrealist animation and satire in nature or a form of subtle mockery which will give the audience a contemplative moment.

Keyword: Technology, technologically intoxicated zone, social, surrealist animation, satire

1. Pendahuluan

Sejak awal abad ke-21, laju perkembangan teknologi informasi meningkat dengan begitu cepat. Ledakan pertumbuhan teknologi telah membuka era baru masyarakat modern. Sekat-sekat informasi mulai dihilangkan dengan adanya teknologi. Keberadaan teknologi telah menghilangkan jarak dalam hal *flow of information*. Kemudahan laju pertukaran informasi ini semakin mempercepat pula laju perkembangan teknologi, sehingga manusia dapat dengan mudahnya menemukan dan menciptakan teknologi yang bahkan belum terpikirkan pada era sebelumnya.

Manusia tak henti-hentinya melahirkan sebuah penemuan teknologi baru. Manusia terus menciptakan berbagai penemuan sebagai upaya pencarian kenyamanan dan mengatasi kejenuhan hidup. Manusia menjadi candu oleh sajian teknologi, karena teknologi mampu menawarkan solusi penyelesaian kilat dari semua masalah yang ditemui. Teknologi selalu siap mengatasi kejenuhan yang kerap muncul dalam kehidupan manusia. Teknologi mulai masuk ke dalam keseharian manusia. Sering kali manusia bingung akan posisinya karena terbenam oleh teknologi. Manusia menjadi enggan untuk berinteraksi secara langsung dikarenakan dimanjakan oleh teknologi. Keengganan interaksi inilah menciptakan sifat egois dan tidak percaya. Maka dari itu diperlukan sebuah penyadar agar manusia mengerti posisi dan porsi teknologi.

Batasan Masalah

Penulis memfokuskan kepada fenomena candu teknologi dan gejala-gejala yang muncul dan telah disebutkan oleh John Naisbitt dalam bukunya yang berjudul *Hich Tech High Touch*, 1999. Penelitian ini difokuskan pada perancangan visualisasi 7 gejala fenomena zona mabuk teknologi.

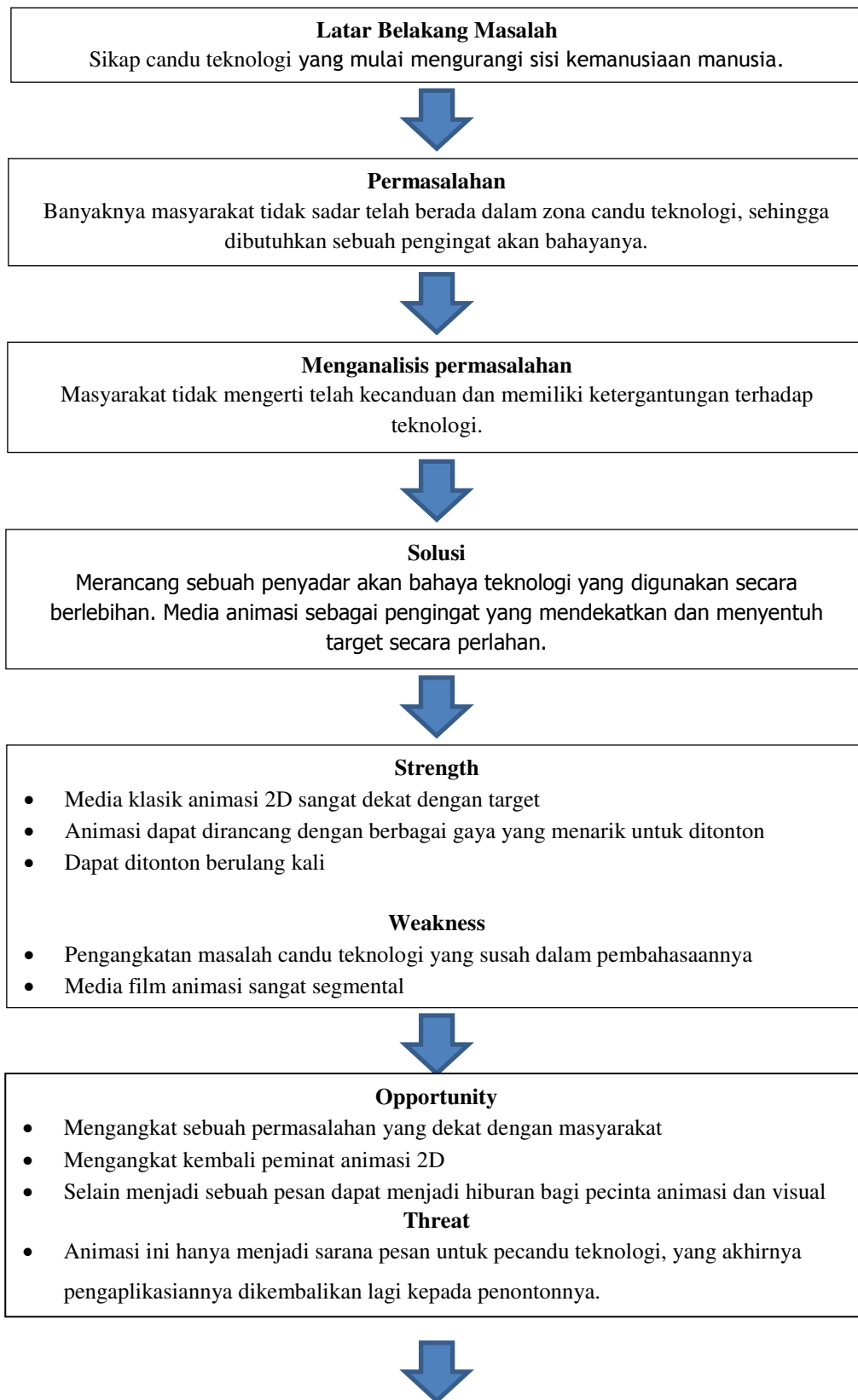
Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari animasi ini adalah untuk membantu menyadarkan masyarakat akan bahaya yang ditimbulkan oleh teknologi. Animasi ini dirancang sebagai pengingat masyarakat agar mengerti porsi dan posisi teknologi dalam kehidupan. Abacus merupakan sebuah sindiran yang memberikan kesadaran akan posisi manusia sebagai makhluk sosial.

Target film pendek ini yaitu masyarakat Indonesia pada umur 20 – 30 tahun dari kalangan manapun yang aktif menggunakan teknologi. Target audiens untuk perancangan film ini adalah seluruh masyarakat Indonesia maupun

global yang pernah dan sedang kecanduan teknologi. Target audiens berkisar dari kelas menengah hingga kelas menengah keatas yang mengerti bahasa semiotika.

Kerangka Pemikiran



Tujuan

Membuat sebuah film animasi yang merupakan penyadar bagi masyarakat akan bahaya candu teknologi.

Animasi

Secara etimologi animasi berasal dari bahasa latin, yaitu animō (memberi kehidupan) dan –ātiō (tindakan), yang berarti “tindakan untuk memberi kehidupan”. Animasi adalah sebuah proses menciptakan pergerakan atau perubahan pada suatu benda yang dihasilkan dari tumpukan gambar statis. Perubahan gambar statis yang berurutan akan menimbulkan ilusi gerakan. Ilusi inilah yang membuat gambar pada animasi terlihat seolah-olah memiliki nyawa.

Jarak Sosial yang Terenggut Teknologi

Segala kegiatan yang dilakukan manusia adalah untuk bertahan hidup, dan komunikasi sosial membantu manusia untuk memenuhinya. Komunikasi membantu manusia untuk menjelaskan kebutuhannya dan menimbulkan simpati terhadap sesamanya. Adanya rasa simpati menciptakan keinginan untuk saling membantu dan berpartisipasi dalam keseharian orang lain. Semua aktivitas yang dilakukan manusia, secara tidak sadar ataupun sadar dilakukan untuk mengundang simpati orang lain. Hal inilah yang mendasari manusia hingga disebut sebagai makhluk sosial.

Masuknya teknologi internet kedalam kehidupan sosial awalnya membantu manusia dalam berkomunikasi. Dunia maya memiliki populasinya sendiri yang dapat akses dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Internet berjanji memudahkan akses kita dengan dunia (maya).

Dunia maya merupakan sebuah replika berkualitas tinggi yang menyerupai dunia aslinya. Adanya dunia maya membuat manusia lupa dengan adanya dunia nyata yang ditinggalkannya. Internet terkadang menjadi sebuah gangguan manusia untuk berkomunikasi dengan dunia nyata, membentuk manusia yang eksis di dunia maya dan terkucilkan di dunia nyata.

Teknologi membuat manusia senang untuk hidup didalamnya. Masuknya teknologi telah benar-benar menghilangkan jarak fisik dan jarak emosional. Manusia memang begitu memudahkan untuk berkomunikasi jarak jauh, sehingga manusia seolah tidak membutuhkan komunikasi jarak dekat. Manusia kini sudah memiliki jarak sosial yang begitu luas akibat munculnya teknologi.

Jarak sosial yang timbul akibat teknologi mengucilkan manusia dari kehidupannya. Dewasa ini, tak sedikit manusia yang lebih senang menghabiskan waktunya untuk tertawa bersama layar komputer di dalam kamarnya daripada tertawa bersama temannya di luar rumahnya. Teknologi telah menghapus norma-norma kehidupan manusia. Teknologi membuat manusia melupakan sisi kemanusiannya, dan membuat manusia lupa akan jati dirinya sebagai makhluk sosial yang membutuhkan dan dibutuhkan orang lain.

John Naisbitt menyebutkan gejala-gejala seseorang telah tidak sadar dan masuk kedalam zona candu teknologi, antara lain:

1. Kita lebih menyukai penyelesaian masalah kilat dari masalah agama sampai masalah gizi.
2. Kita takut sekaligus memuja teknologi.
3. Kita mengaburkan perbedaan antara yang nyata dan yang semu.
4. Kita menerima kekerasan sebagai sesuatu yang wajar.
5. Kita mencintai teknologi dalam wujud mainan.
6. Kita menjalani kehidupan yang berjarak.

2. Proses Studi Kreatif

Konsep Umum

Perkembangan teknologi pada saat ini menjadi salah satu faktor utama dalam pertumbuhan peradaban manusia. Teknologi diciptakan untuk mempermudah manusia dalam menjalani keseharian serta dikembangkan seiring dengan perkembangan manusia itu sendiri. Perkembangan teknologi ini tentu menimbulkan berbagai macam tanggapan pendapat dan sikap bagi penggunaanya, ada yang menaruh harapan besar dan percaya terhadap peranan teknologi (Neo-

futuris), sebagian menyesali hilangnya hubungan langsung antar manusia dikarenakan adanya pengaruh teknologi (Dystopian), ada pula yang berusaha mengambil jalan tengah dalam menyikapinya (Teknorealism). Hal tersebut membuat manusia terkadang tidak memahami porsi dan posisi teknologi yang mengakibatkan adanya kecanduan dan membuat manusia lupa akan jati dirinya yang sebenarnya. Candu teknologi yang berlebihan dapat menciptakan jarak fisik dan jarak emosional manusia.

Menggunakan media animasi agar pesan yang disampaikan mudah diterima dan tidak membosankan, animasi ini menceritakan perjalanan Dysto dan Reo di tujuh pulau sebagai penggambaran gejala candu teknologi yang disebabkan oleh Abacus yang merupakan representasi dari bentuk peran teknologi yang berada di masyarakat.

Gaya surealis yang diambil merupakan merupakan metafora dari gejala mabuk yang telah dialami manusia terhadap teknologi. Proses mabuk dan candu sering kali dikaitkan dengan proses munculnya imajinasi bawah sadar dalam otak, sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia, surealisme berarti aliran yang mementingkan aspek bawah sadar manusia. Penulis berusaha menggambarkan keadaan mabuk teknologi ini ke dalam sebuah gaya gambar surealis agar lebih dekat dengan sasaran. Menggunakan penggabungan animasi klasik frame by frame dan animasi modern dengan tujuan membagi peranan teknologi dalam dunia desain dimana animasi modern mempermudah proses pembuatan animasi, namun animasi klasik mempunyai peranan penting karena mengembalikan peran desainer sebagai pencipta karya secara fundamental.

Animasi ini memiliki pesan bahwa keputusan dalam pemakaian porsi teknologi yang kian berkembang pesat berada pada diri kita sendiri yang memiliki tanggung jawab pribadi terhadap apa yang akan kita serap untuk perkembangan diri kedepannya. Animasi ini ditujukan pada masyarakat dengan pemakai aktif teknologi, sebagai tindakan preventif agar masyarakat tidak terjerumus serta mengedukasi masyarakat agar mengetahui tentang bahaya candu teknologi.

- **Segmenting**

Target dari audiens animasi ini ditujukan untuk masyarakat kelas menengah hingga menengah atas serta pada usia remaja akhir hingga dewasa yang aktif memakai teknologi dalam kehidupan sehari-hari dan sedang berada dalam zona mabuk teknologi. **Targeting**

Target utama dari video ini yaitu masyarakat dewasa muda (17-30), dan target sampingannya yaitu masyarakat dewasa tingkat dua (30 tahun ke atas). Film pendek ini secara tidak langsung memberi pesan terhadap siapapun yang menonton.

- **Positioning**

Animasi ini diharapkan dapat menyadarkan masyarakat mengenai bahaya dari mabuk teknologi, sehingga masyarakat pengguna aktif teknologi dapat memutuskan sendiri kapasitas pemakaian teknologi pada kehidupan sehari-hari. Visualisasi pada animasi ini di desain dengan cara tersirat, sehingga pesan yang akan ditangkap audiens akan berbeda-beda sesuai dengan sudut pandang audiens masing-masing.

Tahapan Perancangan

Ada 3 tahapan perancangan dalam proses pembuatan video ini, tahap pra – produksi, produksi, dan pasca produksi.

- Pra produksi, yaitu tahap di mana dilakukan riset data, penganalisisan masalah, kemudian pencarian solusi. Setelah itu dilakukan proses visualisasi masalah kedalam gaya gambar, *background*, karakter, maupun musik yang dipakai. Tahap selanjutnya adalah perancangan konsep cerita dan pengaplikasiannya dalam pengaplikasiannya dalam *storyboard*.
- Produksi, yaitu tahap penulis melakukan proses pengambilan penggambaran animasi *frame by frame*, *coloring*, dan *compositing*, dan pembuatan musik latar belakang.
- Pasca produksi, yaitu tahap lanjutan setelah produksi. Setelah semua tersedia, dilakukan proses editing dan penyesuaian animasi dengan suara yang merupakan tahap akhir dalam pembuatan animasi. Penulis juga menambahkan *artbook* dan mainan sebagai media penjabaran bahasa visual dalam animasi ini.

3. Hasil Studi dan Pembahasan

Deskripsi Film

Animasi ini berjudul Abacus. Abacus merupakan nama lain dari sempoa. Dikenal sebagai alat hitung manual pertama yang diciptakan, Abacus merupakan cikal bakal diciptakannya komputer yang merupakan salah satu jenis teknologi yang paling umum dikenali oleh masyarakat. Abacus merupakan simbolisasi dari teknologi.

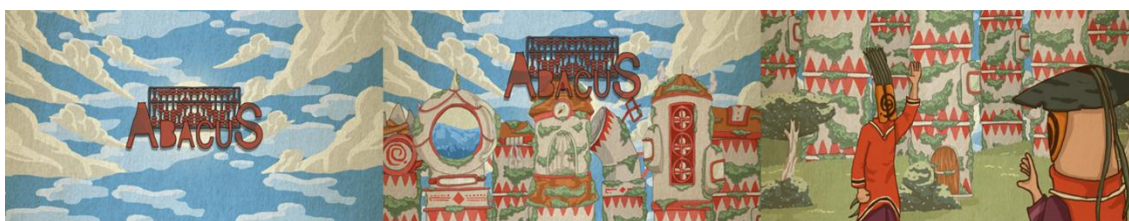
Pada animasi ini Abacus digambarkan sebagai teknologi baru/benda asing yang tiba-tiba muncul dan masuk kedalam kehidupan sehari-hari. Abacus digambarkan datang dari dunia lain melalui perantara sebuah meteor yang menggambarkan jauhnya teknologi berasal.

Abacus merupakan sebuah animasi yang menggambarkan tentang datangnya abacus sebagai teknologi baru yang telah merubah kehidupan lingkungan sekitar dysto(karakter utama). Dysto yang kebingungan terhadap perubahan yang mendadak ini, membuat ia dan Reo ingin terbawa dalam sebuah perjalanan surreal. Disana, tertangkaplah gejala-gejala keanehan dari yang digambarkan oleh masing-masing suku dan pulau.

Teknis Film

Film ini di buat dengan menggunakan teknik animasi *frame by frame* yang dikerjakan secara manual dan diwarnai secara digital. Animasi ini memerlukan sekita 8-12 gambar setiap detiknya, yang terkadang dapat *dilooping* tergantung dengan animasinya. Abacus memerlukan kurang lebih 1000 gambar manual gambar yang *discan* satu persatu yang kemudian diproses secara digital. Film ini berdurasi 4 menit 45 detik. Semua gambar animasi dirancang dan diciptakan oleh penulis yang membuat film ini tidak terikat pada instansi manapun.

Berikut ini adalah potongan gambar yang di ambil dari film animasi Abacus:



Gambar 1 Potongan *Scene Intro*

(Sumber: Screenshot animasi)



Gambar 3 Potongan klimaks animasi

(Sumber: Screenshot animasi)

Konsep Media

Sebagai sebuah media untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, film Abacus ini memiliki strategi pemasaran untuk mencapai tujuannya. Film ini tidak akan langsung diunggah di internet begitu saja ataupun digandakan dan disebar. Berikut adalah strategi penyebaran film ini.

1. Festival Film Animasi
Mengikutsertakan dalam berbagai festival film animasi di dalam negeri maupun luar negeri dapat meningkatkan keberadaan animasi ini di masyarakat. Selain menjadi media penyampaian informasi, film animasi yang diikuti di festival film akan di akui sebagai karya nyata yang telah diuji oleh para juri.
2. Pembuatan *gimmick* yang disebarluaskan

Penulis berencana untuk membuat *gimmick* seperti *artbook* dan mainan tokoh karakter yang bertujuan untuk media penjabaran bahasa visual sehingga menarik penonton untuk lebih mencintai dan mengulang untuk menontonnya.



Gambar 1 Contoh halaman *artbook*

(Sumber: Dokumentasi penulis)



Gambar 3 Tampak mainan tokoh karakter

(Sumber: Dokumentasi penulis)

3. Penyebaran di Internet

Jika tahap-tahap di atas telah berhasil dilakukan, maka akan diadakan pengunggahan film ini di internet. Yang juga akan disebar di forum-forum film.

4. Penutup / Kesimpulan

Rasa simpati penulis terhadap perubahan sosial yang terjadi, sangat mendasari dibuatnya animasi ini. Penulis merasa masyarakat perlu segera disadarkan dan diangkat dari zona mabuk teknologi. Penulis merasa masyarakat perlu mengingat kembali jati dirinya sebagai makhluk sosial.

Penggunaan media *silence animation* dirasa kurang menyentuh target dikarenakan tingkat kesulitannya untuk ditangkap oleh penonton. Penambahan *voice dubbing* sangat diperlukan meninjau dalamnya pesan yang ingin disampaikan, baik itu berupa *dubbing* ataupun narasi cerita.

Pemilihan gaya surealis harus didasarkan dengan riset ketertarikan masyarakat . Gaya visual harus dilandasi landasan logika yang jelas yang mendasari pemilihan tema.

Pembuatan karakter yang ikonik dihilangkan dengan tidak adanya karakteristik yang kuat di setiap karakternya. Karakteristik tokoh dapat dilahirkan dari gerakan, postur, dan gestur dari tiap tokohnya. Kuatnya karakteristik tokoh meningkatkan ketertarikan dan kecintaan orang terhadap sebuah karya animasi.

Kritikan dan saran ini menandakan bahwa penulis harus lebih banyak lagi melakukan riset dan eksperimen terutama dalam segi pemilihan gaya bahasa, pendalaman tokoh, dan gerakan animasi. Masukan ini akan menjadi pelajaran bagi penulis untuk proyek animasi yang akan datang.

Ucapan Terima Kasih

Artikel ini didasarkan kepada catatan proses berkarya/perancangan dalam Tugas Akhir Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual FSRD ITB. Proses pelaksanaan Tugas Akhir ini disupervisi oleh pembimbing Dr. Irfansyah, M.Ds.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada Allah SWT, Orang Tua, Pak Irfan dosen pembimbing, Bu ifa selaku koordinator TA, para dosen DKV ITB, teman – teman di SR ITB, dan pihak lainnya yang sudah membantu dan selalu memberi dukungan yang tiada henti selama proses tugas akhir ini. Semoga tulisan ini bisa membawa manfaat dan menginspirasi bagi siapapun yang membaca.

Daftar Pustaka

Naibbitt, John. 2001. High Tech/High Touch. Technology and our Accelerated Search for Meaning. Nicholas Braely Publishing.

Thomas Frank, Johnston Ollie. 1995. The Illusion of Life: Disney Animation. Walt Disney Animation Studios.

Wilhem, Anthony G. 2000. Demokrasi di Era Digital. Yogyakarta: Delta buku.

Davis Howard, dan Paul Walton. 1984. Bahasa, Citra, Media. Yogyakarta: Jalasutra

Rakhmat, Jalaludin. 1985. Psikologi Komunikasi. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Whitaker harold, dan John Halas. 2002. Timing for Animation. Malang: Bayumedia Publishing

Horvath, Joan. 1974. Filmmaking for Beginners.

Wood, Julia T. 2007. Komunikasi Interpersonal.

Abe, Shin. 2010. How to Draw Kakkoi. Java Media.